

JP Application No. 2002-74506; Published March 5, 2002

Description for Reference 1

A gaming system comprising a gaming base, a non-contact read/write device, and a watch containing a non-contact IC and an antenna, in which an amount of money stored in the IC is read out when a user approaches the watch to the read/write device and the gaming base provides the user with the games in response to the read-out amount.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-74506

(P2002-74506A)

(43) 公開日 平成14年3月15日 (2002.3.15)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マ-ト [*] (参考)
G 0 7 F 17/32		G 0 7 F 17/32	2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02	3 2 8	A 6 3 F 7/02	2 F 0 0 2
	3 4 0		3 E 0 4 8
	3 5 0		3 5 0 Z 5 B 0 3 5
	3 5 2		3 5 2 F 5 B 0 4 9

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 7 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2000-268292(P2000-268292)

(22) 出願日 平成12年9月5日 (2000.9.5)

(71) 出願人 000006932

リコーエメックス株式会社
名古屋市中区錦二丁目2番13号

(72) 発明者 村田 真宏

愛知県名古屋市中区錦二丁目2番13号 リ
コーエメックス株式会社内

(72) 発明者 沢田 信治

愛知県名古屋市中区錦二丁目2番13号 リ
コーエメックス株式会社内

(74) 代理人 100074310

弁理士 中尾 俊介

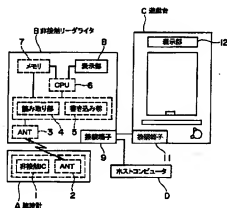
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊戯装置

(57) 【要約】

【課題】 非接触リーダライタに腕時計を近づけるだけで、腕時計に記憶されている遊戯資金額の遊戯が可能な遊戯装置を提供する。

【解決手段】 遊戯資金額、顧客、店舗情報等の、遊戯をするに必要なデジタル情報が記憶された非接触 I C 1 を備えた腕時計 A と、非接触 I C 1 に記憶されているデジタル情報の非接触の読み取りと書き込みをすることができる非接触リーダライタ B と、該非接触リーダライタ B で読み取った遊戯資金額情報に応じて遊戯媒体を供給することができる遊戯台 C とからなる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯をするに必要なデジタル情報が記憶された非接触ＩＣを備えた腕時計と、前記非接触ＩＣに記憶されている前記デジタル情報の非接触の読み取りと書き込みをすることができる非接触リーダライタと、該非接触リーダライタで読み取った遊戯資金額情報に応じて遊戯媒体を供給することができる遊戯台とからなることを特徴とする、遊戯装置。

【請求項2】 前記腕時計は、前記非接触ＩＣを内蔵していることを特徴とする、請求項1に記載の遊戯装置。

【請求項3】 前記腕時計の前記非接触ＩＣに記憶されている遊戯資金額情報は、あらかじめ支払った金額から、供給された遊戯資金額を差し引いた金額に応じたデジタル情報であり、顧客情報は、顧客に関するデジタル情報であり、店舗情報は、店舗に関するデジタル情報であることを特徴とする、請求項2に記載の遊戯装置。

【請求項4】 前記腕時計は、前記非接触ＩＣに記憶されているデジタル情報を表示することができる表示部を備えていることを特徴とする、請求項2または3に記載の遊戯装置。

【請求項5】 前記腕時計は、前記非接触ＩＣに記憶されているデジタル情報を外部の携帯端末に転送することができることを特徴とする、請求項2、3または4に記載の遊戯装置。

【請求項6】 前記非接触リーダライタは、前記腕時計に内蔵される前記非接触ＩＣに記憶されているデジタル情報を読み取りするための読み取り部と、書き込みするための書き込み部と、その情報のやり取りをアンテナを通じて無線で行う無線送受信部を有することを特徴とする、請求項1に記載の遊戯装置。

【請求項7】 前記非接触リーダライタは、前記腕時計を近づけると、その非接触ＩＣに記憶されているデジタル情報を読み取り、その情報を表示部に表示することを特徴とする、請求項1または6に記載の遊戯装置。

【請求項8】 前記遊戯台は、前記腕時計を前記非接触リーダライタに近づけると、一定金額に応じた遊戯媒体を供給し、前記非接触リーダライタは、現在記憶されている遊戯資金額から供給した遊戯資金額を差し引いた遊戯資金額情報を前記腕時計の前記非接触ＩＣに書き込むことを特徴とする、請求項7に記載の遊戯装置。

【請求項9】 前記非接触リーダライタは、前記腕時計を近づけると、その非接触ＩＣに店舗情報の書き込みをすることを特徴とする、請求項7または8に記載の遊戯装置。

【請求項10】 前記遊戯台は、前記非接触リーダライタにて前記腕時計の前記非接触ＩＣから読み取ったデジタル情報を外部のコンピュータに転送することを特徴とする、請求項7、8または9に記載の遊戯装置。

【請求項11】 前記非接触リーダライタに動作ボタ

ンが配置されたパネルを備え、動作ボタンを押して前記腕時計を前記非接触リーダライタに近づけると、前記遊戯台が、押した動作ボタンに応じた命令を実行することを特徴とする、請求項7に記載の遊戯装置。

【請求項12】 前記遊戯台は、前記非接触リーダライタにより読み取ったデジタル情報を表示可能な表示部を備えていることを特徴とする、請求項7または11に記載の遊戯装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、遊戯に使用する遊戯媒体の貸し出し個数に関する情報等を非接触ＩＣに記憶しておき、これを非接触で読み出すことにより、記憶してある貸し出し個数分の遊戯媒体の提供が得られる遊戯装置に関し、パチンコ玉貸機やパチスロマシン等に好適なものである。

【0002】

【従来の技術】実用新案登録第3041226号公報に記載されている遊戯媒体払い出し機は、遊戯者ＩＣカードに対して読み込みと書き込みができる手段を有し、非接触ＩＣカードを、遊戯媒体払い出し機のカード挿入口またはカードホルダに挿入すると、非接触ＩＣとの無線による交信ができるようになっている。交信を終了するときは、カード挿入口またはカードホルダから引き出す。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、遊戯媒体払い出し機との交信はカード型であるため、遊戯媒体払い出し機が特にパチンコ玉貸機、パチスロマシンのメダル貸機等に関する場合、遊戯者が遊戯媒体払い出し機と交信するときにカードをポケットや財布等から取り出し、遊戯媒体払い出し機のカード挿入口またはカードホルダに挿入しなければならない。また、遊戯者が遊戯媒体払い出し機から離れたまたは交信を終了するときは、カード挿入口またはカードホルダにカードが挿入されているため、そのたびにカードを遊戯媒体払い出し機から引き出す煩わしさが生じ、置き忘れや盗難の可能性もあった。

【0004】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、この発明による遊戯装置は、遊戯資金額、顧客、店舗情報等の、遊戯をするに必要なデジタル情報が記憶された非接触ＩＣを備えた腕時計と、非接触ＩＣに記憶されている遊戯資金額、顧客、店舗情報等のデジタル情報の非接触の読み取りと書き込みをすることができる非接触リーダライタと、該非接触リーダライタで読み取った遊戯資金額情報に応じて遊戯媒体を供給することができる遊戯台とからなる。

【0005】このような構成を基本として、さらに次のような構成にすることが好ましい。腕時計については、

非接触ICを、時計本体、バンドまたは止め金等に内蔵する。

【0006】腕時計の非接触ICに記憶されている遊戯貸金情報、あらかじめ支払った金額から、供給された遊戯貸金額を差し引いた金額に応じたデジタル情報である。顧客情報は、個人ID、所在地、会員番号、使用金額履歴、サービス用ポイント等の、顧客に関するデジタル情報である。また、店舗情報は、店舗のイベント情報や遊戯台の遊戯媒体数、大当たり数等の、店舗に関するデジタル情報とする。

【0007】腕時計に、非接触ICに記憶されている、遊戯貸金額、顧客、店舗情報等のデジタル情報を表示することができる表示部を備える。

【0008】腕時計は、非接触ICに記憶されている、遊戯貸金額、顧客、店舗情報等のデジタル情報を外部の携帯端末に送付可能とする。

【0009】非接触リーダライタには、腕時計に内蔵されている非接触ICに記憶されているデジタル情報を読み取りするための読み取り部と、書き込みするための書き込み部と、その情報のやり取りをアンテナを通じて無線で行う無線送受信部を設ける。

【0010】非接触リーダライタは、腕時計を近づけると、その非接触ICに記憶されている、遊戯貸金額、顧客、店舗情報等のデジタル情報を読み取り、その情報を表示部に表示する。

【0011】遊戯台は、腕時計を非接触リーダライタに近づけると、一定金額に応じた遊戯媒体を供給し、非接触リーダライタは、現在記憶されている遊戯貸金額から供給した遊戯貸金額を差し引いた遊戯貸金額情報を腕時計の非接触ICに書き込む。

【0012】遊戯台は、非接触リーダライタにて腕時計の非接触ICから読み取った顧客情報等のデジタル情報を外部のコンピュータに転送可能とする。

【0013】非接触リーダライタに動作ボタンが配置されたパネルを備え、動作ボタンを押して腕時計を非接触リーダライタに近づけると、遊戯台が、押した動作ボタンに応じた命令を実行する。

【0014】遊戯台は、非接触リーダライタにより読み取った、遊戯貸金額、顧客、店舗情報等のデジタル情報を表示可能な表示部を設ける。

【0015】

【発明の実施の形態】次に、この発明の実施の形態を図面に従って詳細に説明する。図1は、この発明による遊戯装置の一実施形態のシステム構成を示す。この遊戯装置は、非接触IC1とアンテナ(ANT)2を内蔵した腕時計Aと、非接触リーダライタBと、パチンコ台やパチスロマシン等の遊戯台Cとで構成される。

【0016】腕時計Aは、玉貸金額、顧客、店舗情報等の遊戯をするに必要なデジタル情報を記憶した非接触IC1とアンテナ2を、その時計本体やベルトや止め金

に内蔵している。また、非接触IC1に記憶されている上記のようなデジタル情報の内容を表示できる表示部を時計本体に備えたり、IrDA・微弱電波・特定小電力・Bluetooth等の無線通信や、USB等の有線通信を介して、パソコンや携帯電話、PHS、PDA等の外部の携帯端末に転送するための通信部や、接続端子を備えていてもよい。ここで、表示部としては液晶表示が好ましい。

【0017】非接触リーダライタBは、腕時計Aのアンテナ2と非接触で通信するアンテナ(ANT)3と、非接触IC1に対する読み取り部4および書き込み部5と、全動作をコントロールする中央処理装置(CPU)6と、読み込んだデジタル情報を記憶しておくためのメモリ7および表示するための表示部8を備えている。ここで、表示部8としては液晶表示が好ましい。また、遊戯台CやホストコンピュータD等と接続するための接続端子9を備えている。さらに、図2に示すように、非接触IC1との交信動作を命令する動作ボタンを配置したパネル10を備えても良い。

【0018】遊戯台Cには、非接触リーダライタBと接続するための接続端子11と、非接触リーダライタBにより読み取ったデジタル情報を表示するための表示部12を備えている。ここで、表示部としては液晶表示が好ましい。非接触リーダライタBは、遊戯台Cに内蔵しても良い。この場合には、接続端子11は省略できる。

【0019】次に、動作について、情報の内容ごとに説明する。

<玉貸金額情報>腕時計Aを非接触リーダライタBに近づけると、読み取り部4により非接触IC1から玉貸金額情報が読み取られ、中央処理装置6にて処理される。中央処理装置6は、表示部8に命令を出して玉貸金額を表示させる。その後、中央処理装置6は、遊戯台Cがある一定金額分の遊戯媒体であるパチンコ玉またはパチスロメダルを供給するように、例えば遊戯台Cの玉供給部へ命令するとともに、玉貸金額情報を一定額減算したデータを計算し、書き込み部5により腕時計Aの非接触IC1に記憶されている玉貸金額情報をその金額に書き直したり、表示部8に表示させる。

【0020】<顧客情報>腕時計Aを非接触リーダライタBに近づけると、読み取り部4により顧客情報が読み取られ、非接触リーダライタBのメモリ7に記憶したり、回線等を介してホストコンピュータDへ転送される。

【0021】<店舗情報>腕時計Aを非接触リーダライタBに近づけると、書き込み部5により、すでに腕時計Aの非接触IC1に記憶されている店舗情報が最新の店舗情報に書き換えられる。ここで、玉貸、顧客、店舗情報の読み取りと書き込みは、腕時計Aを非接触リーダライタBに近づけたときに、すべて同時に行われる。

【0022】図2における、腕時計Aと遊戯台Cの交信

動作は、以下のとおりである。非接触リーダライタ B には、動作ボタンが配置されたパネル 10 が備えられている。動作ボタンとしては、情報読み込み、玉貸、払い戻し、情報書き込み、両面切り替えボタン等がある。遊戯者は、各ボタンを押して腕時計 A を非接触リーダライタ B に近づけると、読み取り部 4 により動作に必要なデジタル情報または全デジタル情報が読み取られ、中央処理装置 6 にて処理され、非接触リーダライタ B のメモリ 7 にそのデジタル情報が記憶される。中央処理装置 6 は、押されたボタンに応じた動作に必要な命令を各部に出し、メモリ 7 に記憶されたデジタル情報が更新されたら、そのデジタル情報に書き直す。

【0023】この後、遊戯者が払い戻し、情報書き込み用ボタン等を押して腕時計 A を非接触リーダライタ B に近づけると、腕時計 A の非接触 IC に記憶されているデジタル情報が、書き込み部 5 により更新したデジタル情報に書き換えられる。

【0024】

【発明の効果】この発明の遊戯装置によれば、遊戯資金額、顧客、店舗情報等の、遊戯をするに必要なデジタル情報が記憶された非接触 IC を腕時計に備えているので、遊戯者が遊戯台と交信するときにカードのようにポケットや財布等から取り出す必要がない。また、遊戯台との交信は、非接触リーダライタに腕時計を近づけるだけでよいので、利便性が良く、遊戯者が遊戯台から離れたまたは交信を終了するときにも、カードのように遊戯台から引き出す煩わしさがなく、置き忘れや盗難のおそれもない。

【0025】請求項 2 に記載の発明によれば、非接触 IC を腕時計の時計本体・バンド、止め金等に内蔵しているため、時計のデザインを損ねることなく、また普段は腕時計として使用することができる。

【0026】請求項 3 に記載の発明によれば、様々な情報を非接触 IC に記憶させることで、セキュリティの向上や付加価値を付けたサービス等を提供することができる。例えば図 2 のシステムにおいて、遊戯者が情報読み込み用ボタンを押して、非接触リーダライタに玉貸、顧客情報等を非接触リーダライタに読み取りさせる。その後、遊戯台から離れたいる間、他の遊戯者がその遊戯台に読み取られている情報を書き込みしようとしても、非接触リーダライタ側で個人 ID を参照して、個人 ID が異なっていたら書き込みできないというように、情報セキュリティがかけられる。

【0027】請求項 4 に記載の発明によれば、腕時計に表示部が付いているので、非接触リーダライタに読み取らせなくても、非接触 IC に記憶されている情報を見ることができるので、利便性がよい。

【0028】請求項 5 に記載の発明によれば、パソコンや携帯電話、PHS、PDA 等の外部の携帯端末に非接触 IC に記憶されている情報を転送できるので、それを

利用したサービス等を提供できる。

【0029】請求項 6 に記載の発明によれば、腕時計を非接触リーダライタに近づけるだけで、非接触 IC に記憶されている情報を読み取りおよび書き換えることができる。

【0030】請求項 7 に記載の発明によれば、腕時計を非接触リーダライタに近づけるだけで、非接触 IC に記憶されている情報を非接触リーダライタにおいて表示できる。

【0031】請求項 8 に記載の発明によれば、腕時計を非接触リーダライタに近づけるだけで、一定金額に応じた遊戯媒体を遊戯台から自動的に供給されるとともに、供給された遊戯資金額分を差し引いた遊戯資金額情報の記憶更新ができる。

【0032】請求項 9 に記載の発明によれば、非接触 IC に店舗情報を書き込めるので、店舗のイベント情報や遊戯台の出玉、大当たり数情報等をお知らせするのに、遊戯台との交信のときに簡単に行うことができるし、それを利用したサービスを提供できる。

【0033】請求項 10 に記載の発明によれば、顧客情報をコンピュータに転送することで、顧客管理を簡単におこなうことができる。

【0034】請求項 11 に記載の発明によれば、非接触リーダライタのボタンを押して腕時計を非接触リーダライタに近づけると、動作に必要なデジタル情報または全デジタル情報が読み取られる仕組みになるので、不用意な動作や誤動作が避けられる。

【0035】請求項 12 に記載の発明によれば、非接触リーダライタにより読み取った各種の情報を遊戯台上に表示できる。

【0036】以上のように、この発明によれば、非接触 IC に多くの情報を記憶し、それを普段身に付けている腕時計に内蔵することで、遊戯者には利便性の良さ、セキュリティの向上、サービスによる付加価値を提供できる。また、店舗側には顧客管理、会員登録に使用してサービスの提供等による顧客の囲い込みをすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】この発明による遊戯装置の一実施形態のシステム構成を示すブロック図である。

【図 2】動作ボタンが配置されたパネルを非接触リーダライタに備えたシステム構成を示すブロック図である。

【符号の説明】

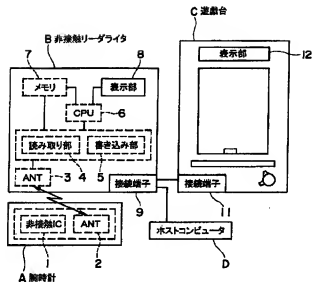
- A 腕時計
- 1 非接触 IC
- 2 アンテナ
- B 非接触リーダライタ
- 3 アンテナ
- 4 読み取り部

5 書き込み部
6 中央処理装置
7 メモリ
8 表示部
9 接続端子

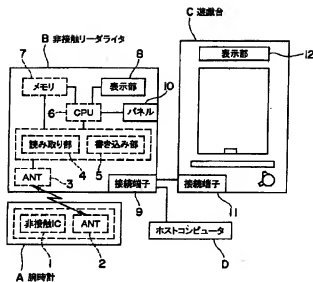
* 10 パネル
C 遊戯台
11 接続端子
12 表示部

*

〔図1〕



【図2】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード (参考)
G 0 4 G 1/00	3 0 7	G 0 4 G 1/00	3 0 7 5 B 0 5 8
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z
	3 3 2		3 3 2
	5 0 6		5 0 6
G 0 6 K 17/00		G 0 6 K 17/00	F
			L
			D
			H
19/07		19/00	

19/00

Q

N

(72)発明者 中嶋 乃
愛知県名古屋市中区錦二丁目2番13号 リ
コーエレメックス株式会社内
(72)発明者 楊 恩愷
愛知県名古屋市中区錦二丁目2番13号 リ
コーエレメックス株式会社内

F ターム(参考) 2C088 8A88 8B03 8B23 8B26 8B27
8B30 CA02 CA27 CA35
2F002 AA00 AB06 AC01 AD08 BB04
GA14 GA16
3E048 AA02 BA06
5B035 BA01 BA03 BB09 CA01 CA06
CA23
5B049 BB62 CC21 CC36 DD01 EE01
EE23 EE25 FF04 GG03 GG06
GG07
5B058 CA15 CA26 KA06 KA08

